



**You have downloaded a document from  
RE-BUS  
repository of the University of Silesia in Katowice**

**Title:** Korzystanie z telewizji i komputera, a ryzyko ograniczania rozwoju kontaktów społecznych u uczniów

**Author:** Danuta Raś

**Citation style:** Raś Danuta. (2000). Korzystanie z telewizji i komputera, a ryzyko ograniczania rozwoju kontaktów społecznych u uczniów. "Chowanna" (2000, t. 1, s. 73-87).



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

„Chowanna”	Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego	Katowice 2000	R. XLIII (LIV)	T. 1 (14)	s. 73—87
------------	--	---------------	-------------------	--------------	----------



Danuta RAŚ

## Korzystanie z telewizji i komputera a ryzyko ograniczania rozwoju kontaktów społecznych u uczniów

Artykuł dotyczy problemu oddziaływania telewizji i komputerów na dzieci i młodzież szkolną. Szczególnie zwrócono uwagę na zastępowanie kontaktu z innymi ludźmi kontaktem z mass mediami najnowszej generacji. Oprócz analiz teoretycznych artykuł zawiera wyniki badań przeprowadzonych w szkołach średnich i podstawowych dużych miast oraz szkołach podstawowych na terenach mniej zurbanizowanych.

**Powszechne zainteresowanie telewizją i komputerem** stanowi przedmiot badań specjalistów badających rynki zbytu oraz preferencje odbiorcy jako potencjalnego klienta ze względu na wymagania handlu i gospodarki. Zainteresowani tym problemem są również psycholodzy i socjolodzy, którzy skupiają się przede wszystkim na oddziaływaniu tych środków przekazu oraz na wartościach filmów i programów dla dzieci, promujących skuteczność działania, radzenie sobie z niebezpieczeństwem i szybkie tempo akcji. Badacze często podkreślają przemoc i negatywne wartości propagowane w środkach masowego przekazu (Koblewska, 1967; Kłóskowska, 1980; Gajda, 1988; Przecławska, 1996; Izdebska, 1996; Brańka, Szymański, 1998; Schneider, 1992; Braun-Gałkowska, 1995; Kirwil, 1995; Szkudlarek, 1999).

Problem oddziaływania literatury na dziecko oraz zastosowania tekstów pisanych w edukacji i wychowaniu dziecka przedszkolnego i ucznia jest stosunkowo dobrze opracowany ze względu na długi czas wykorzystywania

tekstów w nauce szkolnej oraz w rozwijaniu wyobraźni u dzieci, kształceniu moralnym, uczeniu praw życia społecznego oraz przybliżaniu życia innych ludzi. Szczególnie podkreślano walory baśni w kształceniu dzieci (Przećławska, 1967; Skrobiszewska, 1978).

Świat komputerów i ich wpływ na dziecko to obszar poznany w nieco mniejszym stopniu. Dzieje się tak głównie dlatego, że jest to stosunkowo nowy środek przekazu, dopiero niedawno dostrzeżony przez nauczycieli i rodziców. Oprócz wyrazów wielkiej aprobaty pojawiły się już jednak również, głównie ze strony lekarzy, pierwsze próby ostrzegania przed korzystaniem z komputera — powoduje wady kręgosłupa z powodu długich godzin siedzenia przed ekranem, wady wzroku wynikające z wpatrywania się w ekran. Mamy także informacje o uzależnianiu się nie tylko od oglądania telewizji, ale także od używania komputera.

**Wpływ telewizji na zachowania dzieci** to skutek spędzania wielu godzin przed ekranem i atrakcyjnego bezkonfliktowego kontaktu z materiałem programowym. Kontakt z telewizją jest dla człowieka oglądającego kontaktem bez ryzyka, widz ma pełną kontrolę nad sytuacją (Bach-Olesik, 1993). Może wyłączyć program, wie, czego się spodziewać, gdy ogląda komedię czy dramat. Kontakty z innymi ludźmi zostały zastąpione uczestnictwem w nieprawdziwym życiu telewizyjnym.

Telewizja podpowiada widzowi, szczególnie młodemu, jak powinien wyglądać świat — staje się odbiorcą rzeczywistości, a nie jej kreatorem (Wojciechowski, 1993). Widz skłonny jest uważać, że tak właśnie wygląda świat, jak ten, który widzi na ekranie. Ludzie dokonują przestępstw, sprytnie pokonują przeszkody. Zwycięża ten, kto przechytry innych. Odbiór staje się bardziej skuteczny dzięki wykorzystaniu kolorów, muzyki, pięknych wnętrz, atrakcyjnych ubiorów bohaterów.

Problemy współczesnego życia, anonimowość wielkich osiedli, rodziny jednopokoleniowe lub niepełne, pogoń za pieniądzem lub dobrze płatną pracą — wszystko to sprawia, że większość czasu rodzice spędzają poza domem. Nuda, brak pieniędzy na inne rozrywki niż telewizja, likwidacja placówek sportowo-kulturalnych powodują, że dzieci wiele godzin po szkole siedzą przed telewizorem. Telewizja stała się członkiem rodziny (Izdebska, 1997).

**Telewizja stała się członkiem rodziny**, jak można stwierdzić, nie tylko ze względu na oferowane rozrywki, ale także dlatego, że wprowadza do domu innych, nieprawdziwych ludzi (na ekranie telewizora), lecz wyglądających jak żywe osoby, kolorowych i poruszających się w naturalny sposób. Szczególnie seriale popularne są wśród ludzi pozbawionych innego towarzystwa i rodziny. Na ekranie ktoś mówi, wygłasza poglądy, coś się z nim dzieje, podejmuje decyzje, zawiązuje przyjaźnie, odwiedza lokale rozrywkowe. Jest to nasze *alter ego*, czyli „drugie ja”. Możemy identyfikować się z bohaterem ekranowym, który za nas przeżywa różne niebezpieczne sytuacje, roz-

wiązuje problemy życiowe, łączy się uczuciowo z innymi; możemy przeżyć miłość, agresję, nienawiść.

Bohater ekranowy to jednocześnie nasz znajomy, który przebywa z nami w pokoju. Nie czujemy się samotni, mamy przed sobą widok drugiego człowieka, który wygląda i zachowuje się jak żywy, mówi, porusza się. Podaje najnowsze informacje lub opowiada o historii swojego życia. Zostaje w ten sposób zaspokojona potrzeba kontaktu z innym człowiekiem, a także zaspokojona ciekawość dotycząca cudzych problemów, rozwiązywania kłopotów i nowych wydarzeń w życiu. Kontakt z bohaterem ekranowym nie naraża nas na przykre doznania. Telewizyjny znajomy nie krytykuje nas, nie odrzuca przyjaźni i miłości, nie naraża nas na koszty materialne. Jednym słowem — nie cierpimy z jego powodu. Jest zawsze lojalny, nieagresywny, bezpieczny. Użytkownik telewizji i komputera nie przeżywa lęku i frustracji związanej z odtrąceniem emocjonalnym (Bandura, Walters, 1968).

W końcu jest znajomym, przyjacielem, który nie wymaga wielu starań z naszej strony — nie musimy z nim prowadzić konwersacji, podawać obiadu, kupować ubrań, czyli żywić i utrzymywać w razie potrzeby. Nie musimy nawet częstować go herbatą. To dla nas sytuacja wygodna. Kontakt z nim jest jednocześnie bardzo bliski, a także dowolnie zdystansowany. Wypełnia nam poczucie pustki w pustym mieszkaniu, likwiduje izolację i zastępuje więź z innymi.

**Telewizor i komputer jako obiekty zastępcze zastępują kontakty z prawdziwymi ludźmi,** podobnie jak małe dziecko kontaktuje się emocjonalnie — zamiast z matką — z obiektem zastępczym, jakim jest zabawka (Winnicott, 1993). Telewizor i komputer traktuje się jak prawdziwych znajomych i przyjaciół i z nimi, a nie z prawdziwymi kolegami i przyjaciółmi odbiorcy spędzają wolny czas.

Można również przeprowadzić pewną analogię dotyczącą kontaktów ze sztucznymi obiektami, jak w wypadku znanych w psychologii rozwojowej i społecznej eksperymentów wychowywania małych przez matki rzeczywiste, zastępcze bądź bez dorosłych osobników tego samego gatunku. Eksperymentalne zwierzęta rozwijały się najgorzej, jeśli pozbawiono je kontaktów z matkami, ale znacznie lepiej, jeśli stykały się z matkami zastępczymi; oczywiście najlepszy rozwój osiągały mały rozwijające się przy żywych, prawdziwych matkach (Hilgard, 1967).

Środki masowego przekazu, jak książka, film, a przede wszystkim telewizor i komputer, zastępują człowiekowi łączność z rzeczywistym obiektem. Nie jest to więc w pełni satysfakcjonująca (podobnie jak kontakt z „zastępczą matką”), nie daje pełni przeżyć emocjonalnych, wynikających z bliskości z rzeczywistym człowiekiem, ani wglądu w jego sposób przeżywania, nie możemy również otrzymać od niego pełni uczuć, zrozumienia, empatii, a także nawet konkretnej pomocy materialnej i psychicznej w trudnej sytuacji

życiowej. Kontakt *face to face*, czyli bezpośredni i bliski, jest znacznie bogatszy. Dostarcza nam również wielu informacji i odczuć przekazywanych w sposób niewerbalny. Niemniej jednak wspomniany kontakt „zastępczy”, mimo iż stanowi substytut prawdziwego obcowania, jest dla odbiorcy pewną wartością. Dostajemy nieco „mniej” pozytywnych wartości, ale jednocześnie otrzymujemy również „mniej” przykrych doznań i komunikatów.

Niebezpieczeństwo ograniczenia rozwoju kontaktów społecznych i emocjonalnych z innymi występuje wtedy, kiedy ludzie wolą sztuczny, łatwiejszy i wygodniejszy świat zamiast rzeczywistego, wymagającego osobistego zaangażowania, kosztów emocjonalnych i społecznych.

**W sytuacji przyswajania wiadomości** telewizja dostarcza wielu wartościowych treści, szczególnie w programach z zakresu biologii, geografii, fizyki i przyrody. Nie wymaga jednak wysiłku przyswajania wiadomości, ich utrwalania i powiązania z innymi treściami. Uczeń-widz ogląda to, co chce. Nie to, co jest potrzebne, przydatne i wartościowe, ale to, co go zainteresuje. Często są to programy pozornie dla dorosłych, gdzie występują dorośli bohaterowie, działający we współczesnym świecie lub w świecie wybiegającym w przyszłość (przestrzeń międzyplanetarna, nowe odkrycia techniczne), a w rzeczywistości są to postaci i historie z baśni i mitów, choć niestety zwykle pozbawione właściwego oryginalnym utworom tego typu przesłania moralnego i społecznego. Zwykle są to programy promujące agresję, zwycięstwo kosztem innych, spryt i oszustwo. Choć główny bohater jest zwycięzcą, to jednak stanowi negatywny wzór dla młodego pokolenia. Pokonuje innych siłą, góruje sprawnością fizyczną, bogactwem, urodą itp.

Istnieje także pewne niebezpieczeństwo, że osoba oglądająca programy identyfikuje się z jednej strony z bohaterami negatywnymi, z drugiej zaś — z bohaterami o nieograniczonych możliwościach działania. Sytuacja ta może wytworzyć u odbiorcy fałszywe przekonanie, że jest wszechmocny i znakomity. Rzeczywiste możliwości użytkownika (odbiorcy) massmediów pozostają w dużej rozbieżności z oczekiwaniami. Stąd wynika pewnie uparte dążenie odbiorców do kontaktu raczej z massmediami niż z praktyką, która naraża ich na frustrację, ujawnia brak faktycznych pożądaných efektów działań w konkurencji z innymi.

**Powstanie i rozwój mass mediów** stanowią ciekawy rozdział w dziejach cywilizacji. Wynalazek pisma zrewolucjonizował świat, ogromne przemiany nastąpiły w szybkim tempie po wynalezieniu druku. Pismo wpłynęło na rozwój myślenia logicznego i abstrakcyjnego. Do tej pory umysł ludzki poruszał się w obrębie tego, co konkretne. Media umożliwiły kodowanie, strukturalizowanie i przetwarzanie informacji oraz jej odtwarzanie. Stały się nie tylko przekaznikami informacji, ale również narzędziami, jakimi może posługiwać się współczesny człowiek w poznaniu rzeczywistości i kształtowaniu swojego umysłu. Mass media mogą zastępować osobiste doświadczenia

jednostki (M r o z o w s k i, 1991). Oddziałują na wielkie rzesze ludzi za pomocą tego samego przekazu — jak druk i jego wytwory, nagrania — a więc kaset, płyt, taśm, radia, telewizji, komputerów. Powstaje pytanie, w jakim stopniu jesteśmy niewolnikami mass mediów ze wszystkimi tego negatywnymi skutkami, a na ile są one inspiratorem naszych twórczych działań.

Przedstawiciele współczesnych nurtów kulturowych (jak postmoderniści, J. Derrida, G. Ulmer oraz J. Baudrillard) zauważają, że nowoczesne technologie tworzą nową wirtualną rzeczywistość, która nie ma już związku z realną (Baudrillard, Kuan-Hsing-Chen), bądź mówią o odkrywaniu dzięki nowoczesnym technologiom nowej elektronicznej rzeczywistości (De Kerckhove). Kultura obrazu zaczyna być coraz ważniejsza, gdy jeszcze do niedawna przeważała kultura słowa.

Ważna jest umiejętność odróżniania świata realnego od fikcji, tego co ważne i istotne, od tego, co umowne i fikcyjne. Szczególnie dzieci są skłonne przyjmować świat massmediów, głównie telewizji i komputerów, za realne życie. Wzorują się na oglądanych postaciach — na przykład próbują fruwać jak Batman czy Superman, ale również dokonują przestępstw, naśladując zachowania agresywne i zaobserwowane sceny walki, jak He-man i żółwie Ninja. Odtwarzają ich zachowanie, język i ubiór. Kulturze współczesnej zagraża kopiowanie przez dzieci i młodzież lansowanego w mass mediach stylu życia, życia spędzanego na przyjemnościach i zabawach w świecie luksusowych przedmiotów i kosztownych strojów, samochodów, jachtów, na podróżach. Wszystko to przychodzi bez wysiłku, bez kwalifikacji, wykształcenia i zawodu, bez włożonej pracy. Pieniądze pochodzą nie wiadomo skąd, często z działalności przestępczej.

Massmedia mogą też oczywiście pozytywnie wpływać na młodzież, upowszechniać wiedzę, wartościowe formy zachowań i życia (niektóre teleturynie, akcje „dzień bez papierosa”, Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy, programy propagujące sport i aktywny wypoczynek). Problemy te są przedmiotem badań i analiz psychologicznych. Badania wykazują, że młodzież, która kieruje się w życiu takimi wartościami, jak siła fizyczna i bezwzględność w działaniu, wybiera w mass mediach programy będące nośnikami agresywnych zachowań (Frączek, 1986; Frączek, Pufal-Struzik (red.), 1996; Sikorski, 1998). Wybory te dodatkowo wzmacniają agresywne zachowania tej grupy młodzieży. Środki masowego przekazu są również postrzegane jako zjawisko kryminogenne, szczególnie jeśli uwzględnia się zainteresowanie odbiorców barwnie przedstawionym przestępstwem (Schneider, 1992).

W ostatnim okresie poświęcono również uwagę reklamie telewizyjnej i jej wpływowi na dzieci i młodzież. Jak wynika z badań, dzieci są bardzo podatne na oddziaływanie barwnych, kolorowych, przyciągających wzrok treści

(Leszczuk, 1999, Kossowski, 1999). Programy współczesne w telewizji oraz komputery z kolorowym monitorem są równie sugestywne w przekazie, szczególnie wobec młodych użytkowników.

**Badania przeprowadzone w 1999 roku w szkołach średnich** w jednym z dużych miast województwa śląskiego wykazują, że radio i telewizor znajdują się we wszystkich domach uczniów. Trzy czwarte badanych posiada zestaw wideo i telefon, telewizję kablową ponad połowa badanych.

Najnowszym medium jest komputer. Medium to zawładnęło życiem i wyobraźnią szczególnie dzieci i młodzieży. Komputer miało dwie trzecie badanych. Posiadali oni również takie urządzenia powiększające zasób możliwości zastosowań komputera jak DVD, skaner oraz modem dający dostęp do Internetu. Jeśli wziąć pod uwagę jedynie chłopców, to ponad trzy czwarte (77%) posiadało komputer. Szczegółowe zestawienie zawiera tabela 1.

Tabela 1

## Urządzenia znajdujące się w domu badanych

W moim domu znajduje się:	Ogółem		Chłopcy		Dziewczęta	
	liczba osób N = 119	%	liczba osób N = 53	%	liczba osób N = 66	%
Telewizor	119	100	53	100	66	100
Lodówka	119	100	53	100	66	100
Radio	119	100	53	100	66	100
Pralka automatyczna	115	97	52	98	63	95
Wideo	105	88	51	96	54	82
Zestaw stereo	93	78	46	87	47	71
Telefon stacjonarny	89	75	39	74	50	7
Rower górski	88	74	46	87	42	64
Komputer	76	64	41	77	35	53
Telewizja kablowa	73	61	32	60	41	62
Telefon komórkowy	37	31	26	49	11	17
Kuchenka mikrofalowa	36	30	20	38	16	24
Antena satelitarna	27	23	11	21	16	24
Kamera wideo	21	18	14	26	7	11
System DVD	15	13	10	19	5	8
Zmywarka do naczyń	14	12	10	19	4	6
Internet	12	10	10	19	2	3
Skaner	10	8	8	15	2	3

Źródło: Badania ankietowe.

Komputer cieszy się szczególnie dużym zainteresowaniem młodzieży. Spośród urządzeń, jakie by chcieli posiadać, badani uczniowie szkół średnich

wymienili przede wszystkim komputer (22% badanych). Więcej badanych dziewcząt niż chłopców deklaroowało pragnienie posiadania komputera. Można przypuszczać, iż dzieje się tak dlatego, że badani chłopcy wcześniej zaopatrzyli się w to urządzenie.

Spośród wymienionej aparatury badani wyszczególnili siedem sprzętów związanych z massmediami: komputer, Internet, system DVD, skaner oraz telefon komórkowy, wieżę stereo, kamerę wideo (patrz tabela 2). Na ósmym miejscu znalazł się sprzęt sportowy (rower górski), a dalej telewizor we własnym pokoju.

Tabela 2

## Urządzenia najbardziej pożądane przez młodych ludzi

Rodzaj urządzenia:	Ogółem		Chłopcy		Dziewczęta	
	liczba osób N = 119	%	liczba osób N = 53	%	liczba osób N = 66	%
Komputer	26	22	8	15	18	27
Internet	11	9	5	9	7	14
System DVD	10	8	7	13	3	5
Telefon komórkowy	10	8	4	8	6	9
Wieża stereo	7	6	2	4	5	8
Kamera wideo	7	6	2	4	5	8
Skaner	6	5	2	4	2	3
Rower	5	4	1	2	4	6
Telewizor w pokoju	4	3	2	4	2	3
Niczego mi nie trzeba	13	11	4	8	9	14

Źródło: Badania ankietowe.

Badana młodzież nie lubi szkoły. Na pytanie, co zwykle robi w szkole, jedynie jedna czwarta odpowiedziała „uczę się” (25%) lub „myślę”, co daje w sumie zaledwie jedną trzecią badanych. Natomiast „wygłupiam się” i „nudzę się” odpowiedziała niemal jedna czwarta (23%). Aż jedna trzecia badanych (31%) stwierdziła, że szkoła głównie ich stresuje (por. tabelę 3).

Na temat dorosłych uczniowie mają negatywne zdanie. Tylko nieliczni uznali, że dorośli są w porządku (14%), inni pisali, że dorośli zawsze pouczają, narzekają i czepiają się, są dziecinni bądź nie rozumieją młodych (razem 86%). W tej sytuacji młodzież spędza głównie czas przed telewizorem i komputerem.



Tabela 3

## Akceptacja szkoły i osób dorosłych przez uczniów

W szkole	Ogółem: N = 119		Ludzie dorośli zawsze:	Ogółem: N = 119	
	liczba osób	%		liczba osób	%
Stresuję się	37	31	pouczają	37	31
Uczę się	30	25	czepiają się	18	15
Nudzę się	14	12	są w porządku	17	14
Wygłupiam się	13	11	nie rozumieją nas	15	13
Myślę	13	11	są dziecinni	13	11
Inne	12	10	narzekają	10	8
			inne	9	8

Źródło: Badania ankietowe

W nauczaniu dzieci podkreśla się znaczną atrakcyjność korzystania z komputera, gdyż pozwala on wydłużyć u dziecka czas koncentracji uwagi dzięki zastosowaniu obrazu, utrwala efekty nauczania, umożliwia dopasowanie metody nauczania do upodobań konkretnej osoby. Obraz oddziałuje mocniej i skuteczniej niż przekaz słowny. Według badań (zob. Gregorczyk, 1997) w pamięci uczącego się pozostaje 20% informacji, gdy jest ona słyszana, przy udziale zmysłu wzroku zapamiętuje się 30% materiału, a przy kombinacji percepcji wzrokowo-słuchowej 40%. Przy aktywnym natomiast udziale osoby w procesie nauczania i tworzenia rzeczywistości (jak ma to miejsce w wypadku korzystania z komputera) ilość przyswojonego materiału wzrasta do 80%. O ponad 100% wydłuża się również czas pełnej koncentracji.

Zwolennicy komputera dostrzegają jego zastosowanie głównie w księgowości, komunikacji, technice, przekazywaniu informacji, a także w nauczaniu. Od kilku lat pojawiają się czasopisma propagujące nowe urządzenie i jego wykorzystanie we współczesnej szkole, jak „Edukacja Medialna”, „Komputer w Szkole” i inne. Powstają ośrodki lansujące edukację informatyczną i zastosowanie komputerów.

Komputer może być pomocny zarówno w kształceniu dzieci w szkołach masowych, jak i w nauczaniu osób niepełnosprawnych, dla których przygotowuje się specjalne programy edukacyjne, np. „Imiona”, „Owoce”, „Figury” oraz gry edukacyjne „Sklep”, „Liczysskrzaty” (Siedlecka, 1998). Programy te pozwalają na elementarną naukę czytania, pisania i matematyki w czasie atrakcyjnej zabawy. Komputery mówią do dzieci, reagują na błędy, zachęcają do zabawy, chwalą, powtarzają kilka razy to samo ćwiczenie, dzięki czemu utrwalają wyuczoną umiejętność, a przy tym eliminują stres związany z nauką szkolną i ocenianiem dziecka przez nauczyciela. Wzmacniają poczucie wartości oraz pozwalają na indywidualne tempo uczenia się, co jest istotne ze względu

na udział dziecka w przyszłym samodzielnym życiu i kierowanie sobą bez pomocy innych.

Oprogramowania multimedialne można podzielić na kilka różnych kategorii pomocnych w nauczaniu. Są to:

- multimedialne przewodniki, encyklopedie, poradniki itp.;
- programy nabywania i utrwalania wiadomości;
- programy symulacyjne;
- opowiadania na dyskach CD-ROM, oprogramowanie przedszkolne;
- narzędzia własnej twórczości.

W sytuacji natomiast, gdy należy zachęcić ucznia do refleksji, do próby zrozumienia przyczyn pewnych zjawisk, wtedy programy multimedialne okazują się są mniej przydatne (Gregorczyk, 1997; Lenica, 1999).

**Wobec komputeryzacji** życia podnoszą się również głosy krytyczne. Internet postrzega się jako technologię burzącą tradycyjne bariery przez nowe formy komunikowania się ludzi ze sobą, ludzi i komputerów oraz komputerów ze sobą (Raczkowska, 1995).

Zagrożenia te można podzielić na kilka rodzajów (podobnie jak w odniesieniu do korzystania z telewizji). Są to zagrożenia:

- fizyczne (wady wzroku, postawy, skrzywienia kręgosłupa);
- psychiczne (oderwanie od życia, przebywanie w wirtualnej rzeczywistości, uzależnienie polegające na wielogodzinnym spędzaniu czasu przed komputerem, zaniedbanie kontaktów z ludźmi);
- moralne (dostęp do treści nieodpowiednich dla dzieci w wieku szkolnym, jak pornografia, pokazywanie konstrukcji niebezpiecznych urządzeń);
- społeczne (zachowania nieetyczne, anonimowość, pozbawione hamulców działania, przestępczość komputerowa) (Rostkowska 1997).

**Uzależnienie od komputera** jest szczególnie niebezpieczne. Spada wtedy zainteresowanie wszystkimi innymi sprawami życiowymi, następuje izolacja od innych oraz koncentracja życia wokół komputera (kupowanie części, rozmowy na ten temat), a problemy życiowe i emocjonalne rozładowuje się przez kontakt z maszyną. Ludzie uzależnieni od komputera nie znają siebie, mają niski poziom samoakceptacji, nie potrafią wyrażać swoich uczuć. Bezpieczeństwo odnajdują przy komputerze, gdzie spędzają cały swój wolny czas, zaniedbują obowiązki szkolne i rodzinne. Kolejny etap uzależnienia to rozkojarzenie i zaburzenia pamięci.

Wzrasta udział młodzieży szkolnej zainteresowanej komputerem i korzystającej z niego codziennie. Posługuje się głównie grami i Internetem. Ich liczba powiększa się wraz z obniżaniem się ceny komputera i jego dostępnością. W Polsce istnieje placówka zajmująca się leczeniem uzależnienia od komputera (Centrum Leczenia Odwykowego w Warszawie), gdzie trafiają dzieci w wieku szkolnym i młodzież, a nawet dzieci kilkulatnie. Centrum zajmuje się około 80 osobami rocznie (Rostkowski 1997).

Komputer odbiera osobom uzależnionym poczucie wolności, prywatność, a także uniemożliwia im krytyczne ustosunkowanie się do otaczającego świata. Komputer staje się czymś w rodzaju „superczłowieka”, a użytkownik — podatny na manipulację — nie potrafi krytycznie odnieść się do przekazywanych mu informacji.

Szczególnie popularne są gry komputerowe. Do pozytywnych wartości gier pedagodzy i psychologowie zaliczają rozwijanie wyobraźni uczestników, kształcenie umiejętności podejmowania decyzji. Obserwacja grających dzieci, np. w sytuacji porażki, może mieć również wartość informacyjną, pozwala wybrać odpowiednią metodę postępowania z dzieckiem (Braun-Galkowska, 1997). Negatywny wpływ gier dotyczy głównie możliwości uzależnienia się od komputera oraz uczenia się zachowań agresywnych i nieetycznych, wymuszanych przez grę (Griffiths, 1995).

Problemem gier komputerowych jako nowym obszarem zainteresowań psychiatrii zajęli się Tomasz Zyss i Joanna Boroń. Ich badania zostały przedstawione na XXXVIII Zjeździe Psychiatrów Polskich we Wrocławiu w 1995 roku. Miały one na celu znalezienie odpowiedzi na pytanie: Co daje graczowi granie w gry komputerowe? Badaniami objęto młodzież klas licealnych w Krakowie. Pierwszy etap stanowiły tzw. badania przesiewowe, które miały wyłonić osoby zainteresowane grami. Zbadano ponad 2500 uczniów. Drugi etap miał na celu zbadanie cech osobowości graczy oraz przeprowadzenie ankiety u ich rodziców. Okazało się, że grami było zainteresowanych 56% uczniów (78% chłopców i 40% dziewcząt). Długo, czyli 5 i więcej godzin dziennie gra 3% chłopców i 1% dziewcząt (Boroń, Zyss, 1995; Zyss, Boroń, 1996).

Gry komputerowe można podzielić na gry symulacyjne (np. gdy gracz wciela się w kierowcę), strategiczne (gracz obmyśla strategię działania, np. w grach wojennych), przygodowe oraz tzw. *role playing* (gracz kieruje losem jednego lub kilku bohaterów). Gry komputerowe są bliskie technice *virtual reality* (VR), polegającej na tym, że uczestnik zaopatrzony w specjalne rękawiczki i okulary zostaje jak gdyby przeniesiony w świat gry komputerowej. Jego zmysły wzroku, słuchu i dotyku zostają „wysycone” informacją dostarczoną z sieci cybernetycznej. Technika ta dzięki swojej stałej dostępności i podporządkowaniu grającemu jest szczególnie atrakcyjna dla ludzi młodych i sfrustrowanych. Autorzy badający problem dochodzą do wniosku, że gry komputerowe i VR niosą ze sobą nowe zjawisko psychologiczno-społeczne, polegające na nadmiernym poświęcaniu czasu na kontakt z komputerem. Może to być kwalifikowane jako szczególne zaburzenie nawyków i popędów, które podobnie jak patologiczny hazard jest oznaczone kodem F63 w ICD-10. Uprawianie jednej czynności odbywa się tu ze szkodą dla innych form działalności społecznych, rodzinnych, materialnych itp. (Zyss, Boroń, 1996, ICD-10 1998).

Przeprowadzono badania w szkołach podstawowych na Śląsku. Uczniów szkół podstawowych ( $N = 114$ ), posiadających w domu komputer było nieco mniej niż licealistów, bo tylko 47%. Korzystających z komputera poza domem było natomiast 10%, co razem daje 57%, czyli zbliżony wynik do licealistów. Wszyscy uczniowie w szkole podstawowej deklarowali zainteresowanie telewizją (100%), komputerem interesuje się 74%.

Wiele czasu badani uczniowie szkół podstawowych spędzają przed telewizorem i przed komputerem. Niemal wszyscy (96%) oglądają telewizję codziennie, w tym 38% ponad 3 godziny dziennie. Ogromne zainteresowanie wykazują uczniowie grami komputerowymi, gdyż dwie trzecie uczniów (61%) gra w gry, w tym codziennie od 1 do 3 godzin, a ponad 3 godziny gra jedna trzecia (29%). Odpowiednie wyniki ukazuje tabela 4.

Tabela 4

Czas spędzony na oglądaniu TV i graniu na komputerze  
przez uczniów szkół podstawowych

Liczba godzin korzystania	Czas spędzony przed TV ( $N = 114$ )		Czas grania na grze komputerowej ( $N = 114$ )	
	Liczba	%	Liczba	%
Ponad 3 godziny	43	38	13	12
1—3 godziny	66	58	19	17
Nie korzysta codziennie	5	4	37	32
Nie korzysta w ogóle	0	0	45	39
Ogółem	114	100	114	100

Źródło: Badania ankietowe.

Młodzież preferuje gry, które wymagają współpracy z innymi (41%), ale aż jedna czwarta (23%) lubi gry, które prowadzą do wyeliminowania innych graczy. Młodzież traktuje telewizję i komputer głównie jako rozrywkę i odpoczynek (80%), jedynie jedna piąta dostrzega, iż mogą być źródłem wiedzy.

Badania przeprowadzone w małym mieście na wschodzie Polski, w województwie lubelskim, wykazały tam podobną sytuację, jak w szkołach dużych miast Śląska. Uczniowie badani ( $N = 60$  osób) pochodzili z rodzin pełnych (90%), w domu czuli się, jak twierdzili, „przeciętnie” i „dobrze” (97%). Wykształcenie rodziców było na poziomie zawodowym i średnim. Dwie trzecie uczniów uczyło się dobrze i bardzo dobrze, pozostali dostatecznie.

Jak wynika z wypowiedzi uczniów, po przyjściu ze szkoły lekcje odrabia jedynie 25% badanych, reszta gra na komputerze (20%) lub zajmuje się sportem, a książki czyta jedynie 5%. Niemal wszyscy chętnie grają w gry komputerowe (93%). Grają głównie po południu i wieczorem, niektórzy nawet rano.

Okazało się, że spośród korzystających z gier trzy czwarte gra od 1 do 2 godzin dziennie, natomiast niektórzy (13%) spędzają na graniu od 4 do 5 i powyżej 5 godzin dziennie. Najlepiej spędzany czas wolny to głównie gra w piłkę (48%), odpowiadająca potrzebom rozwojowym badanych. Na drugim miejscu znalazło się granie na komputerze (17%). Jak widać, zainteresowanie komputerem przejawiają uczniowie nie tylko z obszarów wysoko zurbanizowanych, ale również z małych miejscowości. Badani wymienili gry, w jakie lubią grać. Są to gry logiczne (18%) oraz gry o takich nazwach, jak: „Quake” (17%), „Super Mario Bros”, „Mortal Kombat” (po 15%), „Resident Evil” (7%). Jak wynika z zestawienia, połowa dzieci spędza czas na grach o treściach mało wychowawczych, w których, żeby wygrać, trzeba się wykazać okrucieństwem i lekceważeniem przedstawicieli legalnej władzy i porządku społecznego.

Oto jak popularne czasopismo komputerowe reklamuje grę „Mortal Kombat”: „Kolejne wejście smoka, kolejne mordobicie, krew leje się strumieniami, wyrywane głowy wraz z kręgosłupami, ryk pokonanych, trzaski łamanych kości. No, odjazd jak sto pięćdziesiąt!” („Top Secret” 1994, nr 1).

W czołówce najbardziej popularnych i brutalnych jest również gra „Quake”. Polega na zabiciu jak największej liczby potworów, do tego celu gracz używa wszelkiego rodzaju broni, którą efektownie eliminuje przeciwników. Krew leje się „hektolitrami” i „trup ściele się gęsto”. Gra „Resident Evil” należy do gier typu „horror”. Strzela się w niej do trupów policjantów oraz przechodzi do następnych poziomów gry głównie za pomocą dokonanych mordów. Gra jest oparta na szarej grafice, na której wyraźnie odcina się krew bohatera lub jego przeciwnika.

Do szczególnie brutalnych zalicza się grę o nazwie „Carmageddon II”. To wprowadzona na polski rynek druga część niezwykle gry samochodowej, podobna do poprzedniej, jednak — dzięki zmianie szaty graficznej — o większym realizmie. Gra polega na wyścigu samochodowym. By wygrać, należy nie marnować czasu i ścigać się, nie zważając na okoliczności, w tym na przechodniów. Realizm gry sprawia, że okaleczanie osób na drodze wygląda tak, jakbyśmy brali udział w prawdziwych zdarzeniach na ulicy. Widać strach uciekających osób, dużo krwi, zmasakrowane ciała ludzi, którym nie udało się uciec przed pędzącym samochodem. Zabijanie ludzi w realistycznej grze stanowi negatywny wzór postępowania dla grającej młodzieży.

Badani uczniowie na pytanie, dlaczego grają w gry, odpowiadają: „bo są ciekawe i fajne” (60%), „odprężają” (13%). Jedna trzecia badanych (27%) zbiera akcesoria dotyczące popularnych gier komputerowych, tym samym przybliża się do świata fikcji i gier. Podobnie uczniowie zapytani, kim by chcieli zostać w przyszłości, odpowiedzieli, że bohaterami gier komputerowych (20%). Byli to przede wszystkim bohaterowie brutalnych gier (Mario, Sub zero, Scorpion, Liu Kang, Leon z „Mortal Kombat” i „Resident Evil”).

Młodzi stwierdzili, że niemal wszyscy rodzice interesują się ich nauką (98%), kupują potrzebne im ubrania i rzeczy (93%), ale czas spędzony z rodzicami uznało za wystarczający jedynie 48% badanych. Pozostali natomiast uważają, że spędzają z rodzicami mało, a nawet za mało czasu. Na komputerze połowa uczniów lubi grać z kolegami, ale również niemal połowa lubi grać samotnie. Dzieci dobrze czują się same z komputerem, niemal tak samo jak w towarzystwie kolegów (por. tabelę 5).

Tabela 5

**Preferowany sposób grania w gry komputerowe**

Badany lubi grać	Liczba (N = 60)	%
Z kolegami	31	52
Sam	29	48
Ogółem	60	100

Źródło: Badania ankietowe.

Jak wynika z przedstawionych wyżej badań, zainteresowanie komputerami stanowi nowość wśród preferowanych przez młodzież sposobów spędzania czasu. Rodzice wiedzą, że dzieci grają w gry i spędzają czas przed komputerem, ale prawdopodobnie niezbyt dobrze orientują się w specyfice tego środka przekazu. Komputer, którym być może nie potrafią się sprawnie posługiwać, stanowi dla rodziców i nauczycieli realne wejście w świat nowoczesności i techniki. Dzieci więc wykazują często umiejętności, których nie posiadają dorośli.

**Przyczyny, dla których dzieci tak chętnie grają w gry komputerowe i posługują się Internetem, oprócz wymienionych wcześniej, mogą być jeszcze inne.** Na uwagę zasługuje szansa dominacji dziecka nad rzeczywistością. Dzieci i młodzież stają się podmiotami zdarzeń w konfrontacji ze światem. Z bezpiecznego dystansu mogą kierować zdarzeniami, działać i odnosić sukcesy. Komputer staje się czymś więcej niż kolegą. Jest jednocześnie tak mądry, a nawet mądrzejszy niż nauczyciel, który stresuje ucznia w szkole, i rodzice, którzy pouczają i zgłaszają ciągle pretensje. Nad światem komputerowym góruje grający uczeń, co stanowi dla niego źródło satysfakcji i pozytywnych wzmocnień. Nierealny świat staje się bardziej realny i połączony od rzeczywistego.

Stanowi to wielkie wyzwanie dla nauczycieli i dorosłych. Świat komputerów jest barwny, kolorowy, wzbogacony muzyką, ruchem, pełen dynamiki. Wszystko to powoduje nie tylko przyswajanie pozytywnych treści, ale także może służyć propagowaniu treści wzmacniających postawy agresywne,

niedostosowane, bierne oraz skazuje użytkownika na samotność. Realne dorosłe życie stawia przed uczniami — użytkownikami mass mediów — przeszkody nie do przebycia, jeśli nie zdobędą oni doświadczenia i umiejętności kontaktu z prawdziwymi ludźmi oraz nie zmierzą się z sytuacjami trudnymi emocjonalnie i społecznie. Szkoła, przypuszczalnie, na razie nie zdaje sobie z tego w pełni sprawy. Dlatego należy podjąć odpowiednie działania pedagogiczne i społeczne, a przede wszystkim zainteresować rodziców światem, w którym żyją dzieci.

Kontakty z innymi ludźmi stanowią jeden z podstawowych problemów każdego człowieka. Mogą być źródłem radości lub rozpaczy i osamotnienia. To jedna z ważnych kwestii współczesnego świata. Dramat człowieka w spotkaniu z innymi podejmuje współczesna filozofia i kultura (Tischner, 1999). Kontakt z telewizją i komputerem, zastępujący kontakty z ludźmi, nie jest wyjściem w pełni wartościowym. Zastępowanie człowieka maszyną powoduje, że świat staje się odczłowieczony, a rozwój relacji międzyludzkich ulega zaburzeniu.

## Bibliografia

- Bach-Olesik T., 1993: *Oddziaływanie telewizji na zachowanie agresywne dzieci i młodzieży*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 2.
- Bandura A., Walters R. H., 1968: *Agresja w okresie dorastania. Wpływ praktyk wychowawczych i stosunków rodzinnych*. Warszawa.
- Boroń J., Zyss T., 1996: *Świat gier komputerowych II. Badania ankietowe nad ich rozpowszechnieniem wśród młodzieży szkół średnich*. „Psychiatria Polska”, T. 30, nr 2.
- Boroń J., Zyss T., 1995: *Gry komputerowe — hazard, nałóg czy zabawa. Badania nad rozpowszechnieniem wśród młodzieży*. „Psychiatria Polska”, suplement „Przemiany w Psychiatrii”.
- Brańka Z., Szymański M., 1998: *Agresja i przemoc we współczesnym świecie*. Kraków.
- Braun-Gałkowska M., 1995: *Wpływ telewizyjnych obrazów przemocy na psychikę dziecka*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 6.
- Braun-Gałkowska M., 1997: *Wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 10.
- Frączek A., 1986: *Studia nad uwarunkowaniami i regulacja agresji interpersonalnej*. Wrocław.
- Frączek A., Pufal-Struzik I., 1996: *Agresja wśród dzieci i młodzieży. Perspektywa psychoedukacyjna*. Kielce.
- Gajda J., 1988: *Środki masowego przekazu*. Lublin.
- Gregorczyk G., 1997: *Technologie multimedialne — czy mogą odegrać znaczącą rolę w wychowaniu*. „Komputer w Szkole”, nr 4.
- Griffiths M. D., 1995: *Czy gry komputerowe szkodzą dzieciom*. „Nowiny Psychologiczne”, nr 4.
- Hilgard E. R., 1967: *Wprowadzenie do psychologii*. Warszawa.

- ICD-10. Klasyfikacja zaburzeń psychicznych i zaburzeń zachowania*, 1998: Instytut Psychiatrii i Neurologii. Kraków—Warszawa.
- Izdebska J., 1996: *Rodzina — dziecko — telewizja*. Białystok.
- Izdebska J., 1997: *Czy telewizja zagraża rodzinie*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 10.
- Kirwil L., 1995: *Wpływ telewizji na dzieci i młodzież. Materiały studiów i analiz Senatu RP*. Warszawa.
- Kłoskowska A., 1980: *Kultura masowa*. Warszawa.
- Koblewska J., 1967: *Szkoła i środki masowego oddziaływania*. Warszawa.
- Kossowski P., 1999: *Dziecko i reklama telewizyjna*. Warszawa.
- Lenica J., 1999: *Komputer nie zastąpi mózgu ani wyobraźni*. „Rzeczpospolita”, nr 135.
- Leszczuk A., 1999: *Reklamowanie na ekranie, czyli dlaczego dzieci lubią oglądać reklamy*. „Edukacja Medialna”, nr 1.
- Mrozowski M., 1991: *Miedzy manipulacją a poznaniem. Człowiek w świecie mass mediów*. Warszawa.
- Przećławska A., red., 1978: *Literatura dla dzieci i młodzieży w procesie wychowania*. Warszawa.
- Przećławska A., red., 1996: *Pedagogika społeczna — kręgi poszukiwań*. Warszawa.
- Rackowska J., 1995: *Wychowanie wobec ekspansji multimediów*. „Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze”, nr 10.
- Rostkowska M., 1997: *Komputer zagrożeniem dla młodzieży*. „Komputer w Szkole”, nr 4.
- Schneider H. J., 1992: *Zysk z przestępstwa. Środki masowego przekazu a zjawiska kryminologiczne*. Warszawa.
- Siedlecka M., 1998: *Komputer w pracy oligofrenopedagoga*. „Szkola Specjalna”, nr 3.
- Sikorski W., 1998: *Agresywność u młodzieży, a jej preferencje dotyczące programów telewizyjnych*. „Psychologia Wychowawcza”, nr 3.
- Skrobiszewska H., red., 1978: *Baśń i dziecko*. Warszawa.
- Szkudlarek T., 1999: *Media. Szkic z filozofii i pedagogiki dystansu*. Kraków.
- Tischner J., 1999: *Filozofia dramatu. Wprowadzenie*. Kraków.
- Winnicott D. W., 1993: *Dziecko, jego rodzina i świat*. Warszawa.
- Wojciechowski M., 1993: *Piętno peryferyjności*. „Remedium”, nr 6.
- Wrońska M., 1999: *Podwójne oblicza mediów — „podstępne” wyzwanie telewizji*. „Edukacja Medialna”, nr 1.
- Zyś T., Boroń J., 1996: *Świat gier komputerowych I. Nowe medium rozrywkowe i nowe zagrożenia. Opis techniki*. „Psychiatria Polska”, T. 30, nr 2.